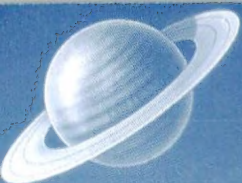
PLANETS IN LEGEND

Creator

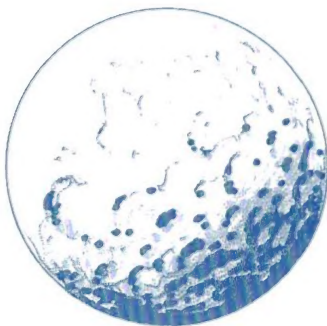
CONTENTS

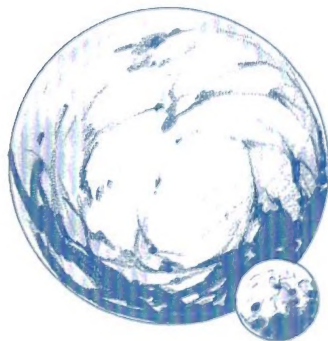
遙かな昔。銀河系の周辺部にクレアスター星系があった。
古代クレアスター文明の中心地である。
当時の繁栄ぶりを、いまは知るよしもない。
ただ、彼らが残した遺跡が、その文明の横顔を覗かせてくれるだけだ。
しかし、この文明を築き上げた者たちもある日を境に突然その姿を消してしまった。新天地を求めて旅だったのか、あるいは滅亡してしまったのか…。
そして、数万年後。
クレアスター星系には、再び知能を持った人類が文明を築き上げた。
かつての古代文明から、多くのことを学び、やがてはその活動範囲を宇宙にまで広げるほどになっていた。
そんなある日のこと。かつて行方不明になっていた探査宇宙船が、戻ってきた。
人々は、その調査結果に期待をかけていたが、宇宙船はそんな期待をあざ笑うかのように、ただまっすぐ中心惑星アクイナスへと突入していった。
都市をひとつ崩壊させた宇宙船から出てきたものは、何の感情も持たず、ただ破壊を繰り返すワークユニットだった。
殺りくの限りをつくすワークユニットに人々はなすすべを知らず、抵抗らしい抵抗も見せることができなかった。
そして、いまキミの闘いの旅が始まろうとしている。

THE WORLD OF CREASTAR SYSTEM

アクイナス星

クレアスター星系の中心の惑星。重力は1.01G。公転周期は366.34日。都市と自然が調和した美しい水の惑星である。古代クレアスター文明の多くの遺跡が点在している。

ウィブ星

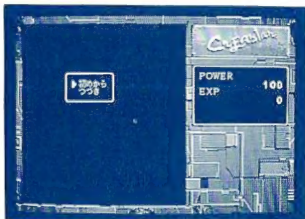
クレアスター星系の中では最も鉱業生産物の多い惑星。重力は1.19G。公転周期は612.22日。溶岩に覆われた鉱山の星である。住民の過半数は、鉱山での重労働に従事している。

クライストゥール星

神秘の惑星と呼ばれている星である。自然が残っていて; ウィブ星とは対象的な星だ。重力は0.9989G。公転周期は1000.01日。神殿が残っていて、古代文明の謎を解く鍵を握る惑星と考えられている。

READY/スタート方法

PC-9801本体の電源を入れてください。
2HD2枚組をご使用の方は、ディスクAをドライブ1に、ディスクBをドライブ2に入れてください。
2DD5枚組をご使用の方は、ディスクAをドライブ1に、ディスクBをドライブ2に入れます。その他のディスクは画面の指示に従ってドライブ2のディクスを入れ換えることになります。
ディスクをセットし終わったらリセットボタンを押してください。タイトル画面が表示された後、ゲームが始まります。

●タイトル画面を見ないで、ゲーム画面に移りたいときはスペースキーを押してください。ゲーム画面に移ることができます。

ゲーム画面に切り替わったら、画面には『**初めから/つづき**』という文字が表示されます。初めてプレイするときは『**初めから**』を選択してください。続いて名前の登録ができるようになりますので、名前を入力して『**リターン**』キーを押してください。ゲームが初まります。

2回目からは『**つづき**』を選択してください。セーブしたところからゲームを始めることができます。

※サウンドボードを装備していて音が出ない場合は、ソフトウェアスイッチSW4のビット3をONにしてください。

SET/キー操作の説明

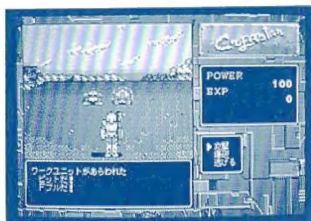
移　動

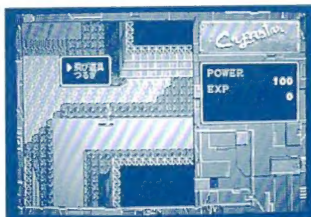
移動するときはテンキーの『2』『4』『6』『8』を使います。画面上は北になっています。北へ移動するときは『8』を、南は『2』を、東は『6』を、西は『4』を押してください。また、建物の中も同じように移動できるようになっています。鍵の掛かっていない扉の場合、扉の前に立ちそのまま進めば扉は自動的に開き、隣の部屋に行くことができます。

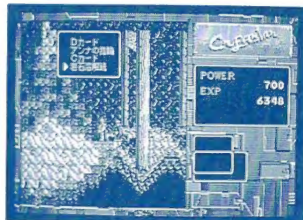
会　話

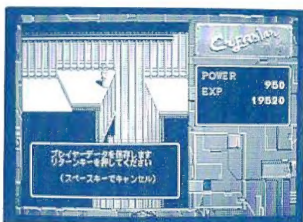
街などで人と出会うと会話が交わせるようになっています。話を聞きたいときは、人と接触してください。また会話の最後に『▼』が表示されたときは、話が続いています。『**リターンキー**』を押してください。話を続けて聞くことができます。

攻　撃

敵のワークユニットと接触すると画面は自動的に3Dの戦闘画面に替わります。画面に『**攻撃**』『**爆破**』『**逃げる**』と表示されます。テンキーの『2』『8』を使ってカーソルを動かして選択してから『**リターンキー**』を押して決定してください。『**攻撃**』はつるぎによる攻撃のことです。また『**爆破**』は飛び道具による攻撃のことを意味しています。ただし武器は装備していないと使えませんので注意してください。また、『**逃げる**』を選択してもいつも逃げられるわけではありません。

武器の装備

所持している武器は装備していないと、攻撃するときに使うことができません。武器を装備したいときは『F2』キーを押して、『**飛び道具**』か『**つるぎ**』を選択してから、装備したい武器を選びます。選択するときには『2』か『8』を押して、カーソルを動かしてから『**リターンキー**』を押します。

アイテム

アイテムには持っているだけで使えるものと、選択しなければ使えないものがあります。選択しなければならないときは『F3』を押して、アイテムを表示させてから『2』か『8』を押して選び、『**リターンキー**』を押します。

セーブ&ロード

ゲームを途中でセーブしたいときは『F4』を押してください。そのときのデータがそのまま保存されます。また、保存されているデータを、ゲームの途中でロードしたいときは『F1』を押してください。セーブしたときの状態でゲームを再開することができます。特に、『クレアスター』のようなRPGゲームの場合、せっかく育て上げたキャラクターがいつ死んでしまうかわかりませんので、こまめにセーブするようにしましょう。

状態の表示

ゲーム中にキャラクターの状態を見ることができます。『F5』を押せば、キャラクターのLEVEL、防御レベル、POWER最大値、装備している武器が表示されるようになっています。『**リターンキー**』を押せばゲームに戻ることができます。

キー操作一覧

移　動	2、4、6、8
選　択	2、8
決　定	リターンキー
キャンセル	スペースバー
ジャンプ	スペースバー（地下迷路などで使うことができます）

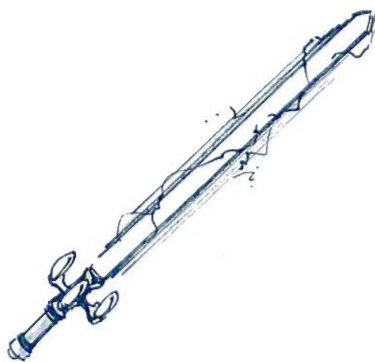
F 1	キャラクターデータのロード
F 2	武器の選択
F 3	アイテムの選択
F 4	キャラクターデータのセーブ
F 5	状態の表示

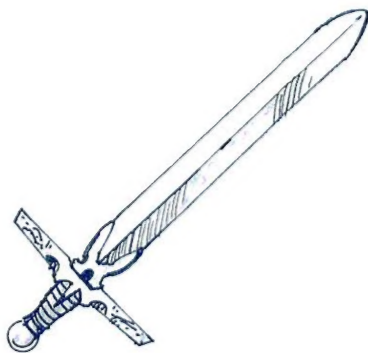
THE ARMS

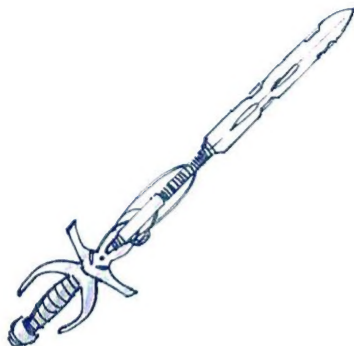
ライトサーベル

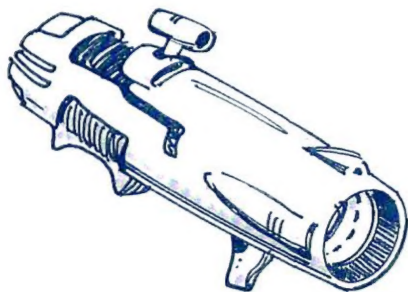
クレアスター星系ではごく一般的な剣だ。もちろんその性能には問題はなく、軍の一般下士官の標準装備でもある。取り扱いも楽で、誰でもが使えるサーベルだ。キミが最初に手にすることになる武器だ。

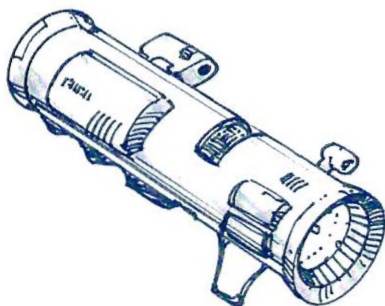
ビームサーベル

ライトサーベルとは比べ物にならないほどの性能を有している剣だ。軍関係者でも、特殊な部隊に所属している者だけしか使っていない。その取り扱いには体力を含めた能力が必要で、選ばれた者にしか使うことはできないサーベルだ。

エクスカリバー

伝説で語られている幻の剣だ。一説によると古代クレアスター文明の時代に作られたとも言われている。この剣で破壊できないものはこの世にはないと語り継がれているが、真偽のほどは定かではない。

レーザーソード

剣の中でも最高のものだ。攻撃力はずば抜けてはいるが、取り扱える人間はクレアスター星系にもわずかしかいないと言われている。制作者は不明で、果してクレアスター星系のどこにあるのかすらわからない。

ビームカノン

ビームミサイルを標準装備しているカノン砲だ。取り扱いは簡単だが、その破壊力には目を見張るものがある。ただし、ライトサーベルなどに比べ高価なので、手に入りにくい武器だ。

α光子銃

軍が秘密裏に開発した武器だと言われている。その破壊力は、ビームカノンの比ではない。ただし、実戦配備されていないので、どれほどの破壊力を示すのか、また、その取り扱いなど不明な点は多い。

THE ITEM

Dカード

カード式の鍵だ。Dとは倉庫を意味しているので、どこかの倉庫の鍵のようだ。

救援物資

一般にはサバイバルパックと呼ばれているもので、救急品と食料がパックになったもののこと。

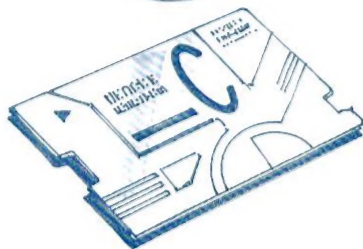
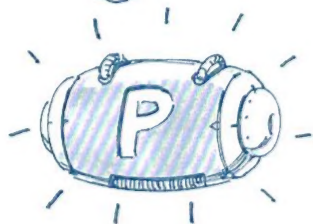
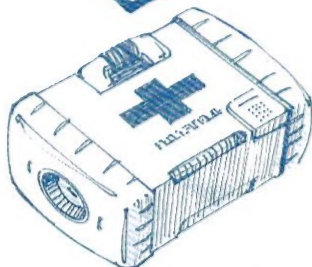
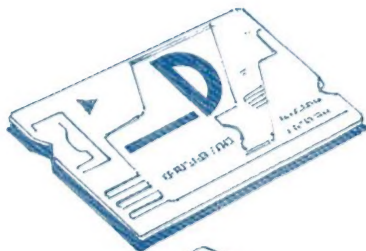
パワーアイテム

パワーリミットを100上げてくれるアイテムのことだ。

アンナの指輪

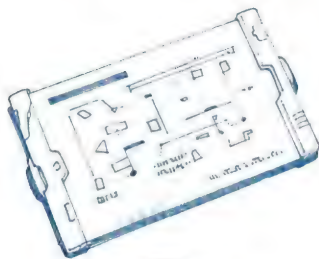
風穴を開けるときに、必要になると言われている。

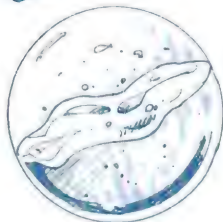
Cカード

Dカード同様、カード式の鍵だ。Cは基地を意味している。たぶん基地内の扉の鍵だと思われる。

岩石溶解銃

鉱山で使われているもので、崩れた岩石などを一瞬のうちに溶かしてしまう。

廃鉱の地図

鉱山内部の廃鉱になっている部分の地図だ。

水のクリスタル

伝説で語り継がれてきたクリスタルで、これを持つものは湖を渡ることができると言われている。

風のクリスタル

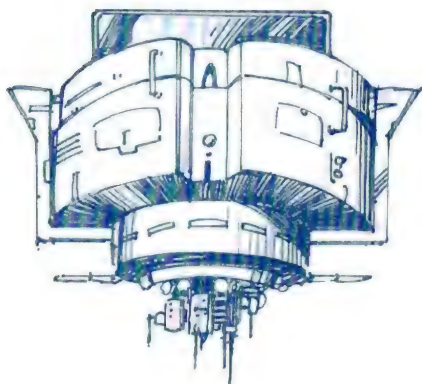
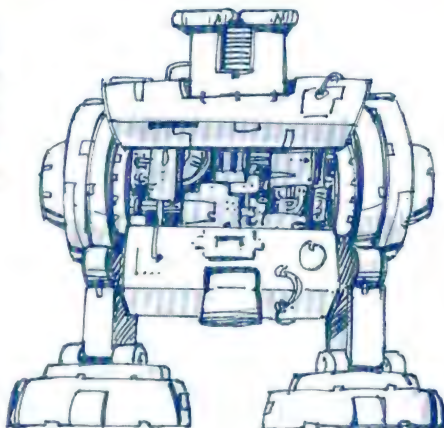
水のクリスタル同様語り継がれてきたものだ。青の封印を解くと言われているが、どういう意味かは誰にもわからない。

火のクリスタル

風のクリスタルと同じで、赤の封印を解くと言われている。

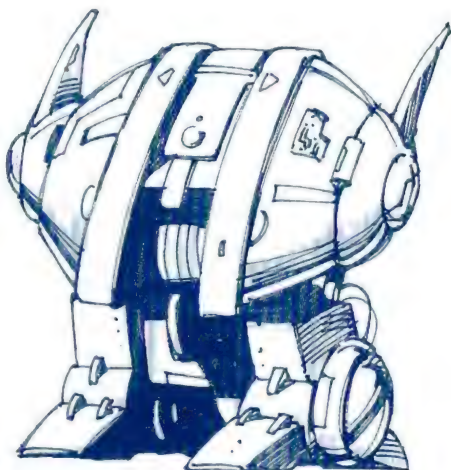
WORKUNITS

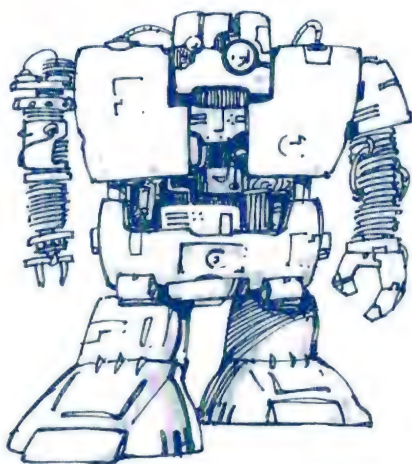
ピット

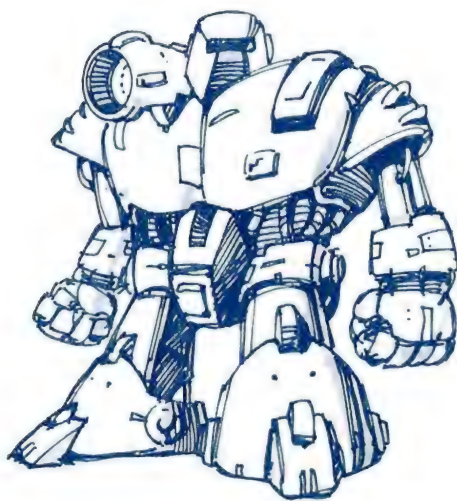
惑星探査用の環境調査ユニットだ。大気分析及び重力などの惑星環境探知機が内蔵されている。武器を備えてはいるが、本体機器の保護を目的とした武器なので破壊力には欠けている。

スカイポット

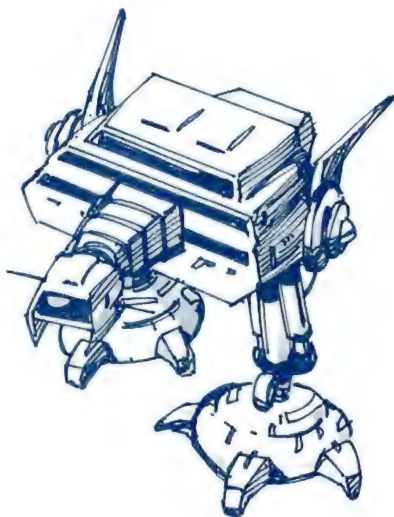
ピットと同じように惑星探査用の調査ユニットだ。ただし、こちらは惑星生物の調査をするためのユニットである。生物保護をすることもあるので、きちんとした武器を装備している。

Fブル

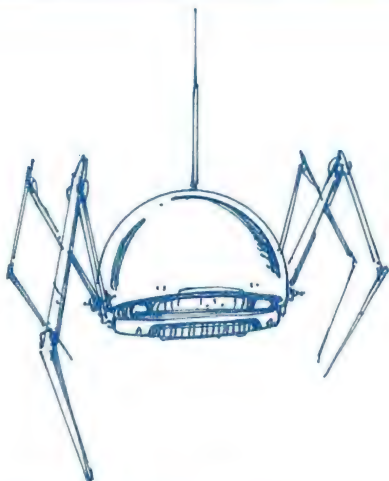
一種の惑星環境整備用のユニットである。基地建設などの作業を主に担当している。岩盤爆破などのための機器を備えており、それらの機器を破壊力のある武器として使うこともある。

ウィリアムP

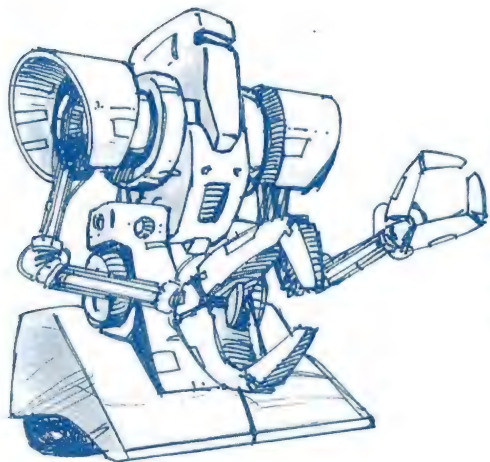
マスターユニットの一種だ。ワークユニットに命令を出すことができ、主に環境調査ユニットへの命令を出している。命令系統では最下位に位置しているが、調査妨害をさせないために、破壊力のある武器を備えている。

レッドボム

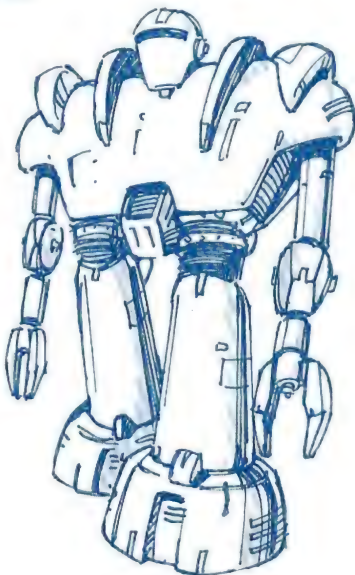
攻撃用のパワーユニットだ。主に環境ユニットのガードを勤めている。そのため不審なものが近づくと攻撃をするシステムを備えている。ただし、威嚇のための攻撃ではなく、破壊のための攻撃をしてくるので注意が必要だ。

ライトフット

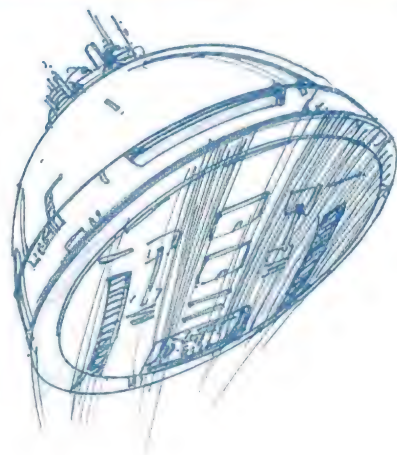
通信担当ユニットだ。各ユニット間の連絡業務のための機器を備えている。惑星探査においては、通信はカナメともいえる機能である。そのためかなり破壊力のある武器を持っていて、攻撃もかなり執拗である。

WORKUNITS

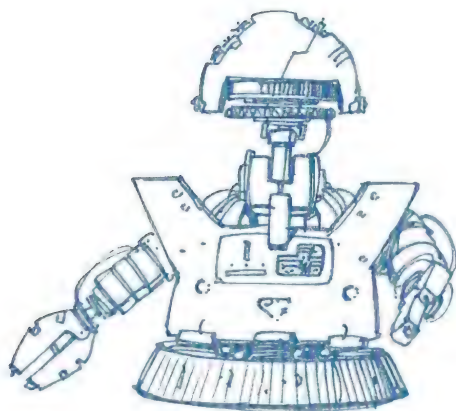
インセクタ

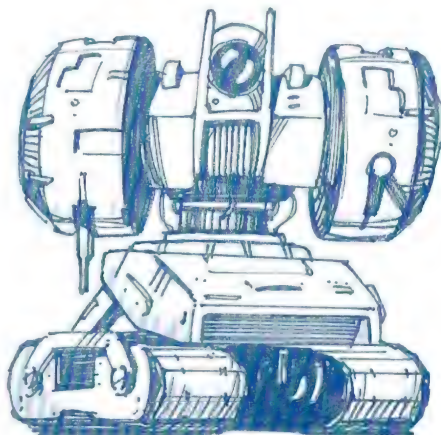
迎撃用のパワーユニットだ。主に対空攻撃用の迎撃を担当している。攻撃に対抗するために作られているので、その攻撃力はあなどれない。あくまでも破壊するまで攻撃を続ける。

ライトンR

惑星環境調査ユニットの一種だが、悪路走破能力にたけていて、しかも環境調査と共に、攻撃拠点確保のためにも使われているようだ。その攻撃力は、小さなトーチカに匹敵するものがある。

ポットハンド

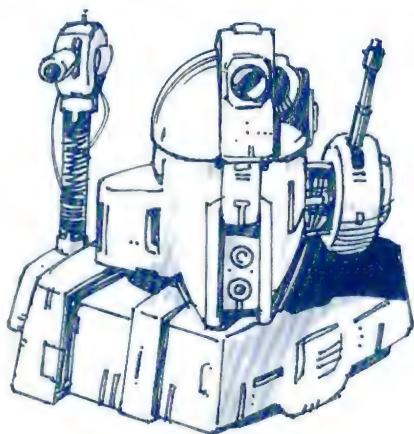
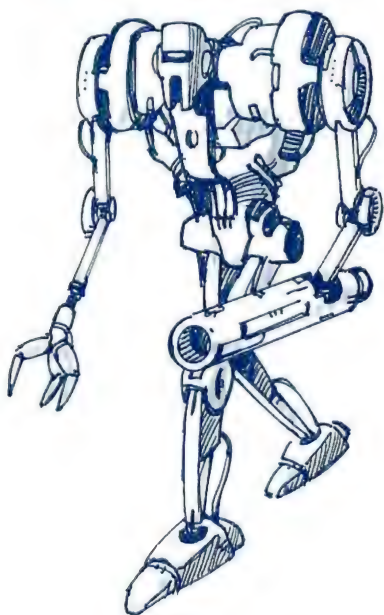
移動攻撃用ユニットだ。拠点確保後の偵察をその主な業務としている。性格上、重火器は持っていないが、様々なタイプの武器を保持、多彩な攻撃を仕掛けてくる。また、敵の接近に関してはとても敏感である。

RM2

特殊攻撃ユニットだ。主に敵基地などの建物に対する破壊工作用のユニットで、破壊力には優れている。ただし敏捷性には欠けている。もちろんその性格上、敵の攻撃にはある程度耐用できるようになっている。

ティートム

偵察用ユニットだ。惑星環境ユニットの機能も合わせ持っていて、敵の戦力分析にもたけている。破壊力に優れているとは言えないが、その敏捷性とともに、バリエーション豊かな攻撃システムを持っている。

キリー

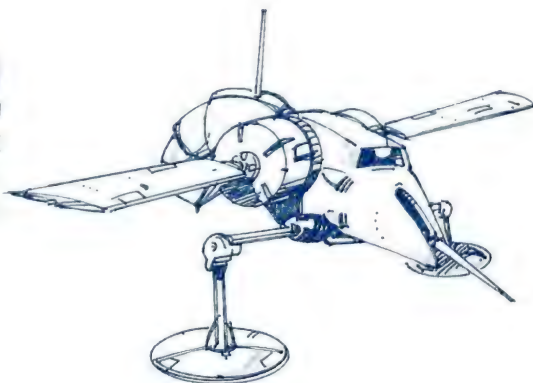
機動攻撃用ユニットだ。主に戦線では前線のしかも先鋒といった役割を果たしている。重火器に匹敵する攻撃力と移動力を誇り、かなり手ごわい相手だと言える。ただし、燃料などの補給をひんぱんに受けなければならないという欠点もある。

WORKUNITS

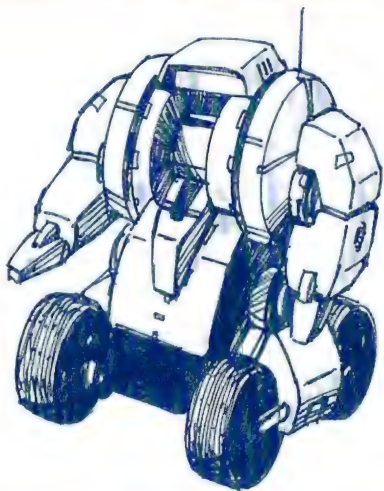
スコーパー

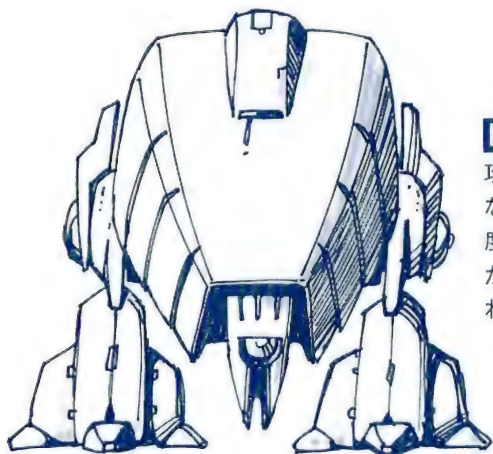
前線確保用攻撃ユニットだ。キリーとペアで活動するときは、キリーが攻撃した地区をしらみつぶしに攻撃前線の確保をしていく。破壊力はさほどではないが、細かな標的に対する攻撃には優れている。

PLC-1

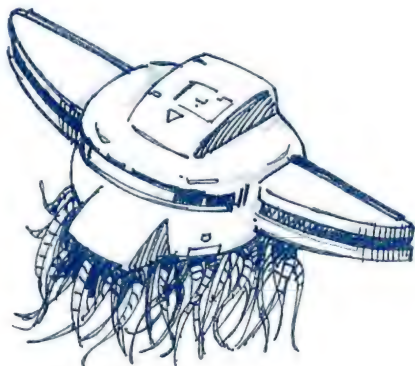
前線指揮用の通信ユニットだ。主に前線で活動するユニットに対して攻撃指令を出している。前線維持には欠かせないユニットであるため、その装甲と攻撃力は優れている。

キラーBEE

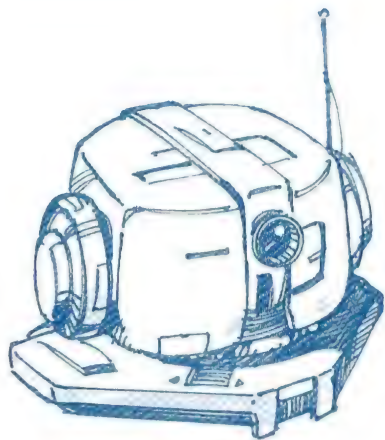
移動攻撃用ユニットだ。迎撃と特殊破壊活動に従事する。移動性には優れていて、その攻撃力も一発必中の精度を誇る。重火器のような破壊力はないが、さながらスナイパーのような正確な攻撃には要注意だ。

ベクター

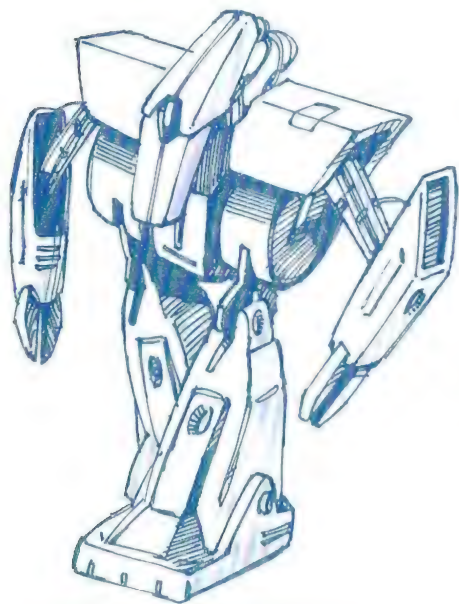
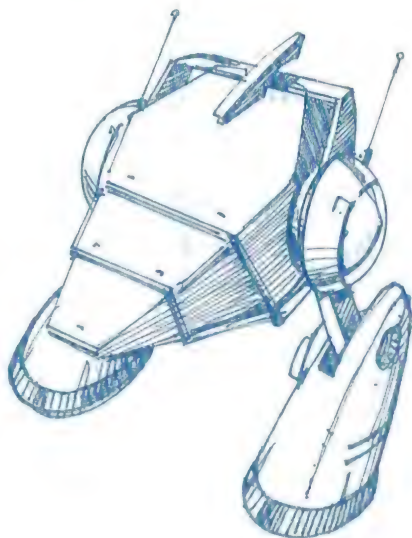
特殊破壊工作用ユニットだ。移動性よりは、むしろ特殊破壊力に重点を置いて作られている。さまざまな形状の様々な物質を破壊する能力は、まさに破壊工作人といったイメージを抱かせる。

HCタンク

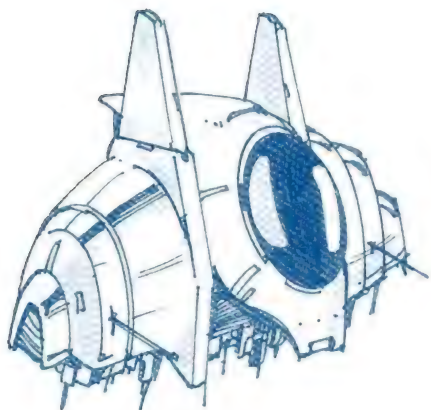
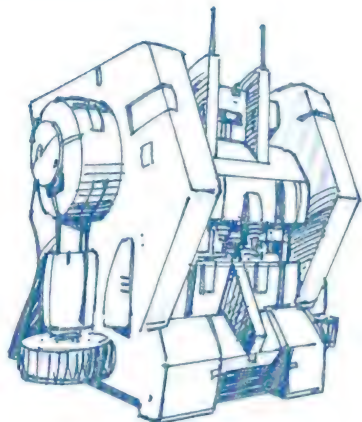
攻撃用重火器登載ユニットだ。主に、敵基地などの攻撃時にその能力を発揮する。命中精度よりはその破壊力で勝負するタイプで、細かい攻撃には適していないが、破壊力には優れている。

チブルJ型

惑星環境調査ユニットの最上機種だ。環境調査能力とともに、優れた移動攻撃能力を発揮する。たった一機で、全ての活動ができるように設計されているので、幅広い攻撃が可能だ。

WORKUNITS

ヘルムズ

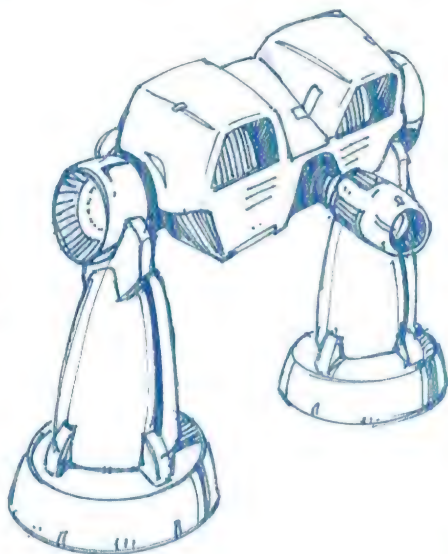
迎撃用重火器登載ユニットだ。攻撃してくる敵に対してはおそるべき破壊力を示す。ただし、移動性には欠けている。後の改良型よりは劣っている点は多いが、その基本性能の優秀さには定評がある。

KGCW

移動攻撃時偵察用ユニットだ。走行能力に特に優れ、俊敏さ、悪路走破能力など、他のユニットに比べ群を抜いている。また、重火器を登載しているので、たかが偵察ユニットとなめてかかるとひどい目にあう。

移動攻撃用重火器ユニットだ。敵基地攻撃はもちろんのこと、敵移動部隊に対する攻撃時にその能力を発揮する。移動中の敵に対する照準には定評があり、その破壊力には目を見張るものがある。

トラッシャー

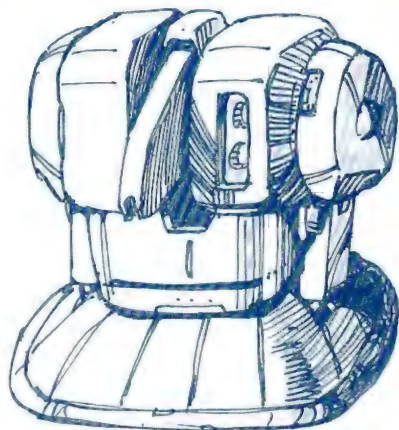
惑星統括通信ユニットだ。通信情報管理・処理能力に優れ、また、その攻撃にも驚くべき性能を示す。惑星統括に従事するため、その装甲と攻撃システムは特に優れている。

フラッシュアイ

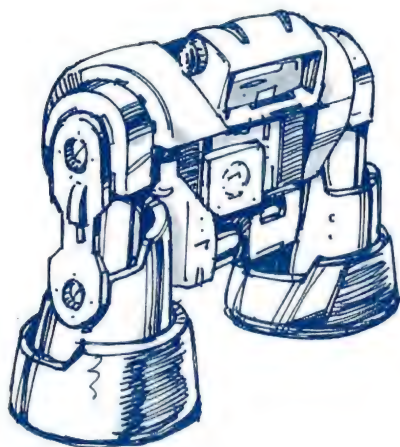
偵察ユニットの中でも、最も性能の優れたユニットである。惑星環境調査用機器は持たず、軍施設などの調査機器を登載。戦力分析とともに、敵兵力の弱点をも分析する能力を兼ね備えている。また、攻撃力にも優れている。

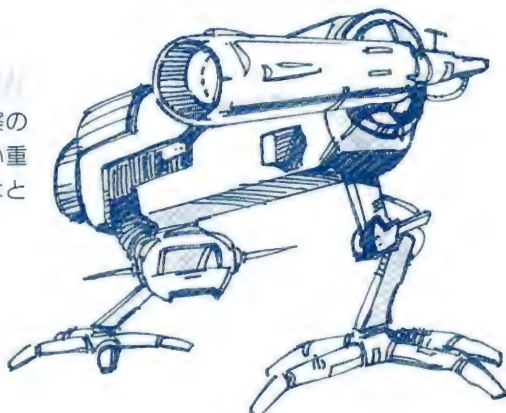
レッドボロン

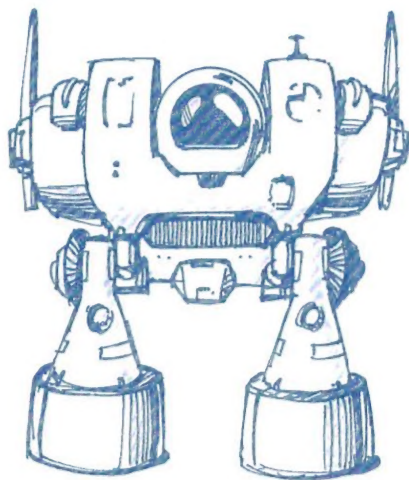
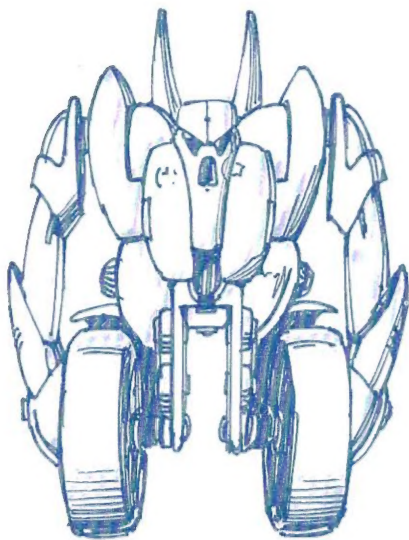
惑星環境整備用のユニットだ。様々な環境下での作業に耐えられるよう設計されているので、その走行には目を見張るものがある。また、破壊力も強力で、戦闘時には優れた能力を発揮する。

WORKUNITS

SBソーサー

迎撃用重火器登載ユニットだ。対空攻撃用、及び対地攻撃を主な目的としている。敵主力部隊に対抗できるよう設計されていて、その攻撃力はもちろんのこと、装甲も強力だ。

アイアンフット

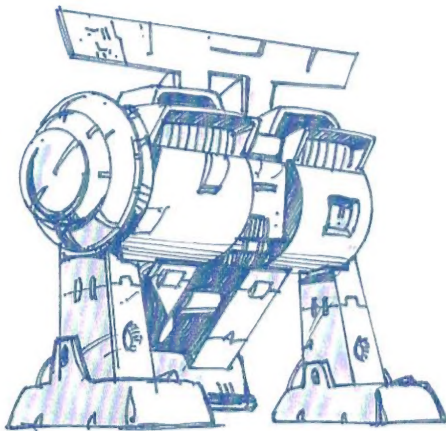
移動攻撃用ユニットの一種で、主に偵察用のユニットのバックアップを勤めている。前線確保能力をも兼ね備えるよう設計されているので、幅広い攻撃とともに破壊力を備えている。

フライヤー

移動攻撃用ユニットだ。拠点確保後の偵察のリーダー的な存在で、他のユニットと違い重火器を装備している。敵の接近に関してはとても敏感で、執拗に攻撃を続けてくる。

セールムー

マスターユニットだ。惑星単位での統括を行っている。もちろん、装甲、攻撃力ともに絶大。主に攻撃用ユニットに対しての作戦指揮を担当している。命令系統では上位に位置している。

チックマック

特殊攻撃ユニットの中では最上位に位置し、特殊攻撃に関してはリーダー的な役割を果たしている。移動性とともに特殊破壊能力にたけていて、その装甲は頑強だ。また、一般的な攻撃力も絶大だ。

スパイナー

基地守備用の移動攻撃ユニットだ。主に基地周辺の守備を担当している。重要な任務を遂こうするため、その装甲はもちろんのこと、重火器による攻撃力など特に優れている。

WORKUNITS

COM50

参謀格のワークユニットらしい。戦略分析などに特に優れているようだ。しかも、その装甲は頑強で、重火器による攻撃も強力だ。また、特殊な攻撃システムを持っており要注意だ。

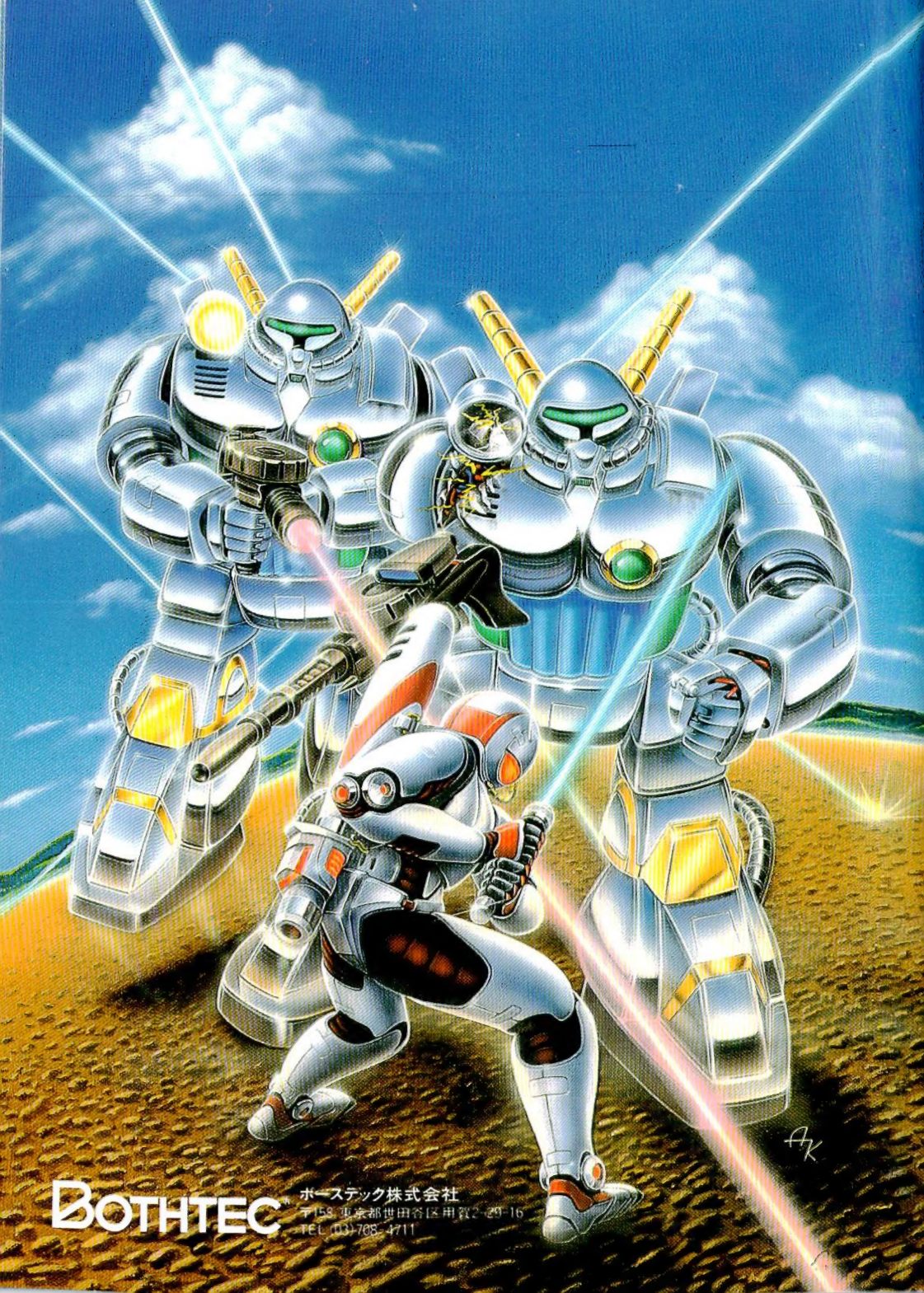
スライム

その能力は不明。ワークユニットの中では特異なポジションに位置しているらしいが、遊軍的な存在らしい。攻撃力・守備力ともに強力らしいが、実態に関しては謎に包まれている。

マスタCOM5

記録も何もなく、その正体はまったくの謎である。

ご 注 意

- ご使用の際はマニュアルをよくお読みください。
- このプログラムおよびマニュアルの内容の一部または全部を、無断で複製することは、法律により禁止されています。
- このプログラムは、個人として使用するほかは、著作権法上、ボーステック株式会社に無断で使用することはできません。
- 内容には万全を期して作成しておりますが、万一ご不審な点、誤り、記載もれなどお気づきの点がありましたらご連絡ください。
- このソフトの使用上に生じたいかなる事態にも、当社では一切、責任を負いません。
- 操作等を誤り、プログラムディスクを壊してしまった場合の修理は、ディスク１枚につき、手数料1,000円(送料込み)と、住所・氏名・電話番号と交換希望と書き、ディスクとともにボーステック宛お送りください。
- ボーステックではゲームヒントを電話ではお答えしておりません。どうしてもわからないところがあれば、封筒に60円切手を入れ、「クレアスター質問係」と書いて送って下さい。ご質問、使用機種名、住所、氏名、年令、郵便番号も忘れずにお書き下さい。

AK
BOTHTEC
ボーステック株式会社
〒158 東京都世田谷区用賀2-29-16
TEL (03)708-4711